

DERWENT-ACC-NO: 1999-223074

DERWENT-WEEK: 200162

COPYRIGHT 2005 DERWENT INFORMATION LTD

TITLE: Advertising-image variation facility for ball hitting game machine e.g. pachinko machine - performs variation of advertising image, based on established variation condition of ball hitting game machine, when falling of game ball to specific location is notified

PRIORITY-DATA: 1997JP-0229490 (August 26, 1997)

PATENT-FAMILY:

PUB-NO IPC	PUB-DATE	LANGUAGE	PAGES	MAIN-
JP 11057144 A	March 2, 1999	N/A	011	A63F 007/02

INT-CL (IPC): A63F007/02, G09F023/14

ABSTRACTED-PUB-NO: JP 11057144A

BASIC-ABSTRACT:

NOVELTY - A display unit (42) displays an advertising image when game ball falls to specific location, a control unit performs variation of advertising image based on established variation conditions, of ball hitting game machine (10).

USE - For displaying advertisements of enterprise goods and service, public notice and mass media on display of ball hitting game machine e.g. pachinko machine.

ADVANTAGE - A player can display advertising image of his own interest, thus improves charm of game, efficiently. Enables displaying advertising image according to season or fashion, thus enhances sales of new product. The price of a ball hitting game machine is reduced, by acquiring advertisement fee for display. DESCRIPTION OF DRAWING(S) - The figure shows the front

elevational
view of pachinko machine. (10) Ball hitting game machine; (42) Display unit.

CHOSEN-DRAWING: Dwg.1/18

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平11-57144

(43)公開日 平成11年(1999)3月2日

(51)Int.Cl.
A 63 F 7/02
G 09 F 23/14

識別記号
320
304

F I
A 63 F 7/02
G 09 F 23/14

320
304D

審査請求 未請求 請求項の数4 OL (全11頁)

(21)出願番号 特願平9-229490

(22)出願日 平成9年(1997)8月26日

(71)出願人 00020422

タイヨーエレック株式会社
愛知県名古屋市西区見寄町125番地

(72)発明者 佐藤 昭治
愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイ
ヨーエレック株式会社内

(72)発明者 石田 正八
愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイ
ヨーエレック株式会社内

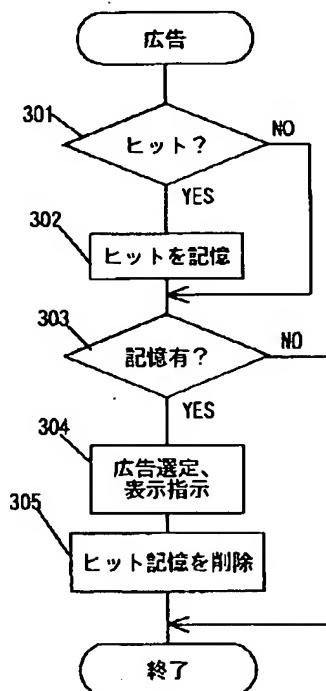
(74)代理人 弁理士 足立 勉

(54)【発明の名称】 弾球遊技機

(57)【要約】

【課題】 広告画像を表示する弾球遊技機において、興趣向上すること

【解決手段】 主制御装置100は、ヒットセンサ78からのヒット信号が入力されれば(S301: YES)、そのヒットセンサ78の位置を記憶し、広告保留灯85を1個点灯させる(S302)。次に、ヒットセンサ78の位置が記憶されれば(S303: YES)、その記憶のうちで最も古いものを読み出し、それに対応する広告画像データを読み出して、表示制御回路114に転送し、表示を指示する(S304)。ここで選択される広告画像データは、ヒットゾーン72上に描かれている広告と対応している。ヒットセンサ78の位置をなわち入球したヒットゾーン72の位置に関連させて広告画像を表示することができ、それによって興趣を向上することができる。



1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊技盤面に撃ち込まれた遊技球の挙動により入賞等が成立したことに起因して遊技者に遊技上の価値を与える弾球遊技機において、

広告画像を表示する広告画像表示手段と、

弾球遊技の実行によって予め設定されている広告変動条件が成立したことに起因して前記広告画像の変化または表示、非表示の切り換えを前記広告画像表示手段に指示する画像制御手段とを設けたことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】 請求項1記載の弾球遊技機において、前記広告変動条件は、遊技球が広告変動領域を通過することによって成立することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項3】 請求項1または2記載の弾球遊技機において、予め設定されている判定実行条件が成立すると当たり外れを判定する判定手段と、該判定が当たりであったことに起因して遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段とを設け、

前記画像制御手段は前記判定結果の表示を前記広告画像表示手段に指示し、該広告画像表示手段は該指示された判定結果を表示することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項4】 請求項1ないし3のいずれか記載の弾球遊技機において、前記広告画像の画像データを格納している画像記憶手段を更新可能としたことを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、広告表示機能を備えた弾球遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、パチンコ機やアレンジボール式パチンコ機等に代表される弾球遊技機には、例えば大当たりの判定結果を表示するための画像表示手段を有するものがあり、この画像表示手段の有効利用として広告画像の表示に使用するものが提案されている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来の弾球遊技機において広告画像を表示する場合には、例えば弾球遊技が実行されていないときに表示されたり、あるいは弾球遊技の進行とは無関係に表示されていたので、遊技の趣向性の向上という面での寄与は小さく、興趣が不十分な場合があった。

【0004】本発明は、広告画像を表示する弾球遊技機において、興趣を向上することを目的としている。

【0005】

【課題を解決するための手段および発明の効果】上記課題を解決するための請求項1記載の弾球遊技機は、遊技盤面に撃ち込まれた遊技球の挙動により入賞等が成立したことに起因して遊技者に遊技上の価値を与える弾球遊

2

技機において、広告画像を表示する広告画像表示手段と、弾球遊技の実行によって予め設定されている広告変動条件が成立したことに起因して前記広告画像の変化または表示、非表示の切り換えを前記広告画像表示手段に指示する画像制御手段とを設けたので、弾球遊技に関連させて広告画像を表示することができ、それによって興趣を向上することができる。

【0006】広告画像表示手段としては、液晶表示盤、CRT、ドットマトリクス等を備える表示装置が例示される。広告画像は、文字画像、動画、静止画、これらの組合せ等さまざまにできる。その内容としては、企業や商品、サービス等の商業広告、官公庁の広報のような公的な通知、マスメディアから配信されるニュース等が例示される。

【0007】広告変動条件は、弾球遊技の実行によって生じる事象であればよい。請求項2記載のものはその一例で、例えば入球口や通過口（通過ゲートともいう）等を広告変動領域として設定しておいて、そこを通過する遊技球をセンサやスイッチなどで検出したときに広告変動条件の成立とすればよい。また、周知のリーチになつたときとか、大当たりが発生したとき等に広告変動条件の成立としてもよいし、遊技盤面に撃ち込まれた遊技球の個数が設定個数（例えば1000発）になる毎に広告変動条件の成立としてもよい。もちろん、これら以外でも構わない。

【0008】請求項2記載のように構成すると、遊技者は、例えば自分の好みの、あるいは自分が知りたい商品等の広告画像を表示させるために、広告変動領域に設定されている特定の入賞口等を狙って遊技球を発射する等があり、弾球遊技の興趣を向上させることにもなる。

【0009】広告画像の変化としては、広告内容の変更（例えばX会社の広告からY会社の広告に切り換える）、広告内容は変更せずに表示態様の変更（例えばX会社のままで、画像の一部を拡大、縮小などによって変形、広告画像を例えば動画から静止画に変更、スクロール方向を縦から横に変更等）、画面上での表示位置や表示サイズの変更等が例示される。なお、広告変動領域として設定された入球口や通過口等を複数設けておき、Aの入球口に入球したらX会社の広告画像を表示し、Bの入球口に入球したらY会社の広告画像を表示するといった構成も可能である。

【0010】広告画像の画像データは、例えばROM等の記憶媒体に格納しておいて、これを逐次読み出して使用してもよいし、例えば遊技店のホールコンピュータから各弾球遊技機に送出したり、遊技店外の設備（ホストやサーバ等）から有線、無線の電話回線等を介してホールコンピュータに送信しそれを各弾球遊技機に供給してもよい。なお、ROM等の記憶媒体を使用する場合には、請求項4記載のようにこれを更新可能にすることにより、例えば新製品の発売に合わせたり、季節や流行に

応じた広告画像を表示することができる。記憶媒体としては、この他にCD-ROM、光磁気ディスク(MOディスク)等の一般的な種々なものを利用することが可能である。

【0011】ところで、弾球遊技機には、予め設定されている判定実行条件が成立すると当たり外れを判定する判定手段、この判定を表示する判定表示手段、この判定が当たりであったことに起因して遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段を備えるものがある。判定表示手段としては、液晶表示盤、CRT、ドットマトリクス等を有する表示装置が使用されることが多く、前述のように、これらは広告画像表示手段としても使用できる。

【0012】そこで、請求項3記載の弾球遊技機は、請求項1または2記載の弾球遊技機において、予め設定されている判定実行条件が成立すると当たり外れを判定する判定手段と、該判定が当たりであったことに起因して遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段とを設け、前記画像制御手段は前記判定結果の表示を前記広告画像表示手段に指示し、該広告画像表示手段は該指示された判定結果を表示する構成としている。このように構成すれば、上述したような表示装置を備える弾球遊技機をわずかに改良するだけで(例えば画像データを格納しているROMを増設して、表示装置を制御するためのソフトウェアを変更する程度で)、本発明を実施できる。よって、特別な装置や部品を用いる必要はなく、開発、設計、製造等の工程での新規な負担も少なくて済む。

【0013】さらに、広告画像の表示によって廣告主から廣告料を取得する場合には、それに見合うだけ弾球遊技機の販売価格を安くすることも可能になる。

【0014】

【発明の実施の形態】次に、本発明の実施例を図面を参照して説明することにより、発明の実施の形態を具体的に説明する。

【0015】

【実施例】図1に示すように、本実施例の弾球遊技機としてのパチンコ機10では、遊技盤12の中央部にセンター役物14が設置されている。また、センター役物14の下方には、始動入賞装置16、開閉板18によって入賞口19が開閉される大入賞装置20が配されている。なお、遊技盤12には、周知の障害釘や風車などの遊技部材が配置されているが、それらの図示は省略している。

【0016】図1～図3に示すように、センター役物14は、額縁状のベース板30を備えており、ベース板30の前面上部には中飾部材32と左飾部材34、右飾部材36が底状に張り出されている。ベース板30の内側には、前面側が開放された枠体38が接続されている。枠体38の背板40には液晶表示盤42、LEDドット

マトリクスを備える大小2つのLED表示盤44、46、背板40に描かれたS、B、Oの文字に対応して配された複数のLED48が装着されている。

【0017】枠体38の内側には、下ステージ50、上ステージ52および段差を形成する前壁51が設けられており、前壁51には球出口53が開口している。下ステージ50は中央部に凹部54を有しており、凹部54には奥側から手前側に向うわずかな傾斜が設けられている。凹部54の左右両側には凹部54に向かって傾斜する傾斜部56が設けられている。これら傾斜部56に連接する端部58もわずかに傾斜部56に向かって傾斜している。したがって、下ステージ50上に遊技球があれば、その遊技球は、これらの傾斜によって凹部54に向けて誘導され、凹部54から手前側に落下することになる。

【0018】上ステージ52には奥側から手前側に向うわずかな傾斜が付与されており、上ステージ52上には、図3に示されるように野球場のダイヤモンドを模した図形が描かれている。図1～図3に示すように、上ステージ52上には1体の打者人形60と2体の守備人形62が配されている。図4に示すように、打者人形60は、回転軸64を中心として設定範囲で往復回動する構造で、その回動に応じてバット部66が前後に揺動される。本実施例では打者人形60の駆動源としてステッピングモータ(図示しない)を使用しているが、他の形式のモータやロータリソレノイド等を駆動源とすることができる。

【0019】また、図3に示すように、守備人形62は上ステージ52に設けられた移動穴68内を往復移動する支柱70に取付けられており、移動穴68によって規制される範囲で上ステージ52上を往復移動する。本実施例では、守備人形62を往復駆動するための機構として、周期的に正転、逆転するモータとラック・ピニオン機構(いずれも図示は省略)を採用しているが、これとは異なる構造としても構わない。

【0020】図1～図3に示すように、上ステージ52の周囲は、フェンス71によって囲まれ、ヒットゾーン72、アウトゾーン74および球出口76が設けられている。ヒットゾーン72およびアウトゾーン74は、上ステージ52から一部の遊技球の受入口とされており、ヒットゾーン72に流入した遊技球は、各ヒットゾーン72に対応して上ステージ52の床下に設置されているヒットセンサ78(図1～図3には示さない、図5参照)によって検出されてから、球出口53から下ステージ50上に流出し、アウトゾーン74に流入した遊技球は、センサ等で検出されることなく球出口53から下ステージ50上に流出する。また、ヒットゾーン72の上縁は廣告エリア80とされ、図3に例示するように、各ヒットゾーン72に対応して企業名や商品名等が描かれている。さらに、フェンス71と枠体38との間には

多数の観客人形82が配されている。つまり、上ステージ52とその周囲は野球場を模した構造とされている。

【0021】図3に示すように、フェンス71の中央部の上縁にはLEDの広告保留灯85が4個配設されている。中飾部材32には一对の入球口84が設けられ、入球口84には、枠体38の外面に沿って配されたワープ樋86が接続されている。このワープ樋86の他端は、図示しない経路によって球出口76に接続されており、入球口84に入った遊技球は球出口76から上ステージ52上に放出される。

【0022】球出口76から上ステージ52上に放出された遊技球は、上ステージ52の手前側すなわち打者人形60側に転動し、タイミングが良ければ打者人形60のバット部66によって打撃される。打撃された遊技球のあるものはヒットゾーン72に流入するが、例えば守備人形62によって跳ね返されて上ステージ52から下ステージ50に落下するものや、アウトゾーン74に流入するものもある。これにより、遊技者は、自分が打者になったり野球を観戦しているような気分を味わえる。

【0023】また、左飾部材34および右飾部材36のそれぞれの側面には球通過口88が開口しており（左飾部材34の球通過口は図示されない）、球通過口88に流入した遊技球は、左飾部材34および右飾部材36の下端部に設けられた出口（図示しない）から下方へと落下する構造である。

【0024】次に、主に図5を参照してパチンコ機10の制御系を説明する。パチンコ機10は、遊技盤12に設置されている入賞装置等の動作を制御するための主制御装置100を備えている。図5に示すように、主制御装置100は、CPU102、ROM104、RAM106、広告ROM108、入出力回路112、出力回路110や図示省略する乱数カウンタ等を有するマイクロコンピュータとして構成されている。これらCPU102、ROM104、RAM106、広告ROM108、入出力回路112、出力回路110等の構造は周知のものと変わることはない。ただし、広告ROM108には広告画像データが格納されており、この広告ROM108が主制御装置100に着脱、更新可能である点で、従来の弾球遊技機の主制御装置とは異なっている。

【0025】主制御装置100の入出力回路112には、ヒットセンサ78、始動入賞装置16、大入賞装置20等が接続され、また図示は省略しているがパチンコ機10の各所に設置されている球検出センサやスイッチ類も入出力回路112に接続されている。これにより、主制御装置100は、ヒットセンサ78からのヒット信号、始動入賞装置16からの始動信号、大入賞装置20やその他の入賞口等からの入賞信号を取得でき、大入賞装置20の開閉をはじめとして遊技盤12に設置されている入賞装置等の動作を制御することができる。

【0026】また、主制御装置100の出力回路110 50

には、表示制御回路114が接続されている。詳細の図示は省略するが、表示制御回路114もマイクロコンピュータとして構成されており、液晶表示盤42、LED表示盤44、46の表示を制御することができる。

【0027】次に、このパチンコ機10の動作について主制御装置100が実行する制御処理に沿って説明する。なお、主制御装置100は、パチンコ機10の稼働中は、設定されたタイミングで図6に示される判定処理、図7に示される広告処理やパチンコ遊技に必要なその他の処理を実行している。

【0028】図6に示すように、判定処理においては、主制御装置100は、始動入賞装置16からの始動信号の有無を判定し（ステップ201、以下ステップをSと略記する）、始動信号があれば（S201：YES）例えば乱数カウンタのカウント値が当たり値と一致するか否かによって当たり外れを判定する（S202）。続くS203では、主制御装置100は、S202における判定結果に応じて3桁の数字を決めて、これを表示制御回路114に指示する。具体的には、判定が当たりなら当たりを表示するための3桁の数字（例えば777のように3桁が揃う数字）を決めてこれを表示制御回路114に指示し、外れなら外れを表示するための3桁の数字（例えば259のように3桁が揃わない数字）を決めてこれを指示するのである。

【0029】表示制御回路114は、主制御装置100から上述のような数字を指示されると、液晶表示盤42に3桁の数字を変動表示させてから、主制御装置100から指示された数字を1桁ずつ順に静止表示して、当たりまたは外れを表示する。なお、このときの表示態様にはさまざまなものがあるが、それらについては後述する。

【0030】主制御装置100は、当たりの表示を指示した場合には（S204：YES）、液晶表示盤42の表示完了（3桁の静止表示の完了）を待って、特別遊技を実行してから（S205）、この処理を終了する。この特別遊技は、第1種と呼ばれるパチンコ機と同様であるが、以下簡単に説明する。特別遊技のための処理では、主制御装置100は、大入賞装置20を開放させ、その開放時間が30秒に達するか開放中の大入賞装置20への入賞数が10球に達すると大入賞装置20を閉鎖させる。そして、その開放中に大入賞装置20に入賞した遊技球のいずれかが特別領域を通過していれば再び大入賞装置20を開放させ30秒経過または10球の入賞で閉鎖されることを繰り返す。ただし、特別領域を通過した遊技球がなかったとき、あるいは大入賞装置20の開放回数が16回に達した場合には、大入賞装置20を再開放させずに特別遊技を終了する。

【0031】また、始動入賞装置16からの始動信号が無かったとき（S201：NO）あるいは外れの表示を指示した場合には（S204：NO）、そのまま判定処

理を終了する。図7に示すように、広告処理では、主制御装置100は、ヒットセンサ78からのヒット信号が入力されれば(S301:YES)、そのヒット信号を送ってきたヒットセンサ78の位置(ヒットゾーン72の位置)をRAM106の設定されたエリアに記憶することにより、ヒット信号があったことを記憶し、広告保留灯85を1個点灯させる(S302)。なお、本実施例では、このヒット信号有りの記憶は最大4個まで記憶され、すでに4個の記憶があれば5個目以降は記憶されない。

【0032】ヒット信号がなかったとき(S301:NO)またはS302の処理に続いて、主制御装置100は、RAM106にヒットセンサ78の位置が記憶されているか否かを判断し(S303)、もしこの記憶があれば(S303:YES)、その記憶のうちで最も古いものを読み出し、そのヒットセンサ78の位置に対応付けられている広告画像データを広告ROM108から読み出して、表示制御回路114に転送し、表示を指示する(S304)。ここで選択される広告画像データは、ヒットゾーン72上に描かれている広告と対応している(例えばヒットセンサ78の位置に対応するヒットゾーン72上に△△銀行の広告が描かれているときには、△△銀行の広告画像データが選択される)。

【0033】そして、その最も古いヒットセンサ78の位置の記憶をRAM106から削除し、広告表示灯85を1個消灯させて(S305)、本処理を終了する。また、主制御装置100は、ヒットセンサ78の位置の記憶が無かったとき(S303:NO)には、そのまま広告処理を終了する。

【0034】広告画像データを受け取った表示制御回路114は、次のようにして液晶表示盤42に広告画像を表示させる。なお、1件の広告は約10秒で終了するようく設定されており、1件の広告画像の表示はその設定時間を経過すれば終了とされる。

【0035】表示制御回路114は、液晶表示盤42で図柄の変動表示中か否かを判断し(S401)、変動中でなければ(S401:NO)特別遊技中か否かを判断する(S402)。特別遊技中でなければ(S402:NO)、表示制御回路114は、図9に示される第1態様(広告画像のみ)で、液晶表示盤42に広告画像を表示させる(S403)。もし特別遊技中なら(S402:YES)、表示制御回路114は、図12に示されるように広告画像を液晶表示盤42の画面全体に表示し、その右上隅にラウンド数(図では16Rと表示されている)を表示する第4態様で、液晶表示盤42に広告画像を表示させる(S404)。

【0036】また、変動表示中であれば(S401:YES)、表示制御回路114はリーチか否かを判断する(S405)。リーチでなければ(S405:NO)、表示制御回路114は、図10に示されるように広告画

像を液晶表示盤42の画面全体に表示し、その右上隅に当否表示用の図柄(図では左図柄の7が静止して、中および右図柄は変動中)を表示する第2態様で、液晶表示盤42に広告画像を表示させる(S406)。

【0037】一方、リーチであれば(S405:YES)、表示制御回路114は、図11に示されるように液晶表示盤42の右上隅に広告画像を表示し、液晶表示盤42の中央部に当否表示用の図柄(図では左および右図柄の7が静止して、中図柄は変動中のリーチ状態)を表示する第3態様で、液晶表示盤42に広告画像を表示させる(S407)。続いて、表示制御回路114は、図柄表示が確定するまでは(S408:NO)第3態様を継続させ(S407)、図柄表示が確定したら(S408:YES)、当否結果を判定する(S409)。

【0038】ここで当たりであれば(S409:YES)、第4態様で、液晶表示盤42に広告画像を表示させ(S404)、外れなら(S409:NO)、第2態様で、液晶表示盤42に広告画像を表示させる(S410)。これらS403、S404、S406またはS420の処理の後、表示制御回路114は、前述の設定時間の経過を待って広告画像の表示を終了させて、本処理を終了する。

【0039】なお、主制御装置100からの広告画像の表示の指示がなく、当否表示図柄の表示の指示がなされたときには、表示制御回路114は、例えば図13に示されるように、液晶表示盤42に当否表示図柄のみを大きく表示させる。また、当否表示用の図柄がリーチにならなかった場合に、図11の第3態様を実行してもよい。この場合は、第3態様の実行を適当な確率で行うこ

30 とが好ましい。

【0040】これら広告画像の表示態様は例示であって、他の態様でも構わない。例えば、図14に示されるように広告画像を画面の下方から上方にむけてスクロールさせたり、図15に示されるように広告画像を画面の右辺に沿って下方から上方にむけてスクロールさせたり、図16に示されるように広告画像を画面の右辺から上辺に沿ってスクロールさせる等の態様も可能である。

【0041】また、図17に示されるように、広告画像を背景として当否表示図柄をスーパーインポーズ表示することも可能である。このとき、例えば当否表示図柄を縮小や細線化することにより広告画像を見やすくする等の処理をおこなってもよい(この図17の例では縮小と細線化の両方の処理が施されている)。

【0042】このように、ヒットゾーン72に入球すると、その位置に応じて選定された広告画像(ヒットゾーン72上に描かれている広告と対応する広告画像)が表示されるので、パチンコ遊技に関連させて広告画像を表示することができ、広告表示の実行が単調になることを防止でき、それによって興奮を向上することができる。

【0043】また、その表示の態様が複数あって、パチ

ンコ遊技の状況に応じて適宜選択、変更されるので広告表示に変化を与えることができ、興趣を向上できる。特に、本実施例の場合には、ヒットゾーン72と広告との対応が予め決められているので、遊技者に対して、遊技者所望の広告に対応するヒットゾーン72に入球することを期待させることができる。そして、始動入賞装置16だけではなく、広告表示のためのヒットゾーン72への入球にも注目させることができ、より一層興味を高めることができる。

【0044】実際の野球場では、プレーを再現したり広告を表示するための大型ディスプレイが設置されていることが多いが、本実施例の場合には、センター役物14の上ステージ52上に野球場を模した構造が採用され、液晶表示盤42に広告が表示されるので、実際の野球場に似た臨場感を与えることができる。

【0045】なお、この実施例では、主制御装置100は画像制御手段および判定手段として機能し、大入賞装置20と共同して特別遊技実行手段としても機能している。また、主制御装置100の広告ROM108が画像記憶手段に該当している。そして、表示制御回路114と液晶表示盤42とが共同して広告画像表示手段として機能している。

【0046】また、本実施例ではヒットゾーン72に入球があった場合の賞球の払出しは行われないが、ヒットゾーン72への入球に基づいて賞球の払出しを行ってよい。

【0047】

【広告内容の更新例】実施例では広告ROM108を更新することによって広告内容を更新する構成としているが、広告内容の更新に当たって通信回線を利用することができあり、その一例を説明する。

【0048】図18に示す例は、電話回線などの公共通信回線に接続された広告管理装置を遊技場に設置し、この広告管理装置が広告データを例えば定期的に受信して遊技上内の各弾球遊技機に配信する構成である。この例では、広告管理装置は、受信した広告データを一旦記憶し、回線接続を終了してから各弾球遊技機に広告データを配信して記憶させる。各弾球遊技機は、その広告データを使用して広告画像を表示する。このような広告管理装置は、例えばパーソナルコンピュータを利用して実現できるし、ホールコンピュータを兼用してもよい。また、広告データの受信には、インターネットを利用することもできる。この広告データの配信は、広告主が直接行ってよいし、例えば遊技機製造業者などを介して行ってよい。

【0049】以上、実施例に従って、本発明の実施の形態について説明したが、本発明はこのような実施例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは言うまでもない。例えば、弾球遊技が実行されているにも関わらず始動入賞が

ない場合に広告表示を行ってよい。

【0050】また、広告表示をするかしないかの決定を大当たりの発生に基づいて行ってよい。この場合、広告表示の有無を大当たり回柄に関連させることが考えられる。具体的には、確率変動回柄やラッキーナンバー回柄などの特別回柄で大当たりが発生したときに限って広告表示を行ったり、あるいはこれらを除く普通回柄で大当たりが発生したときに限って広告表示を行ったりすることが考えられる。

10 【図面の簡単な説明】

【図1】 実施例のパチンコ機の正面図である。

【図2】 実施例のパチンコ機のセンター役物の正面図である。

【図3】 実施例のパチンコ機のセンター役物の斜視図である。

【図4】 実施例のパチンコ機のセンター役物の打者人形の平面図である。

【図5】 実施例のパチンコ機の制御系を説明するブロック図である。

【図6】 実施例のパチンコ機の主制御装置が実行する判定処理のフローチャートである。

【図7】 実施例のパチンコ機の主制御装置が実行する広告処理のフローチャートである。

【図8】 実施例のパチンコ機の表示制御回路が実行する広告表示処理のフローチャートである。

【図9】 実施例のパチンコ機での広告画像の表示例の説明図である。

【図10】 実施例のパチンコ機での広告画像の表示例の説明図である。

20 【図11】 実施例のパチンコ機での広告画像の表示例の説明図である。

【図12】 実施例のパチンコ機での広告画像の表示例の説明図である。

【図13】 当否表示のみが実行された場合の表示例の説明図である。

【図14】 広告画像の他の表示例の説明図である。

【図15】 広告画像の他の表示例の説明図である。

【図16】 広告画像の他の表示例の説明図である。

【図17】 広告画像の他の表示例の説明図である。

30 【図18】 広告内容の更新システムの説明図である。

【符号の説明】

10…パチンコ機（弾球遊技機） 12…遊技盤

14…センター役物

16…始動入賞装置 18…開閉板 19…入賞口

20…大入賞装置（特別遊技実行手段） 30…ベー
ス板

32…中飾部材 34…左飾部材 36…右飾部材
38…枠体

40…背板 42…液晶表示盤（広告画像表示手段）

44、46…LED表示盤 48…LED 50…

11

12

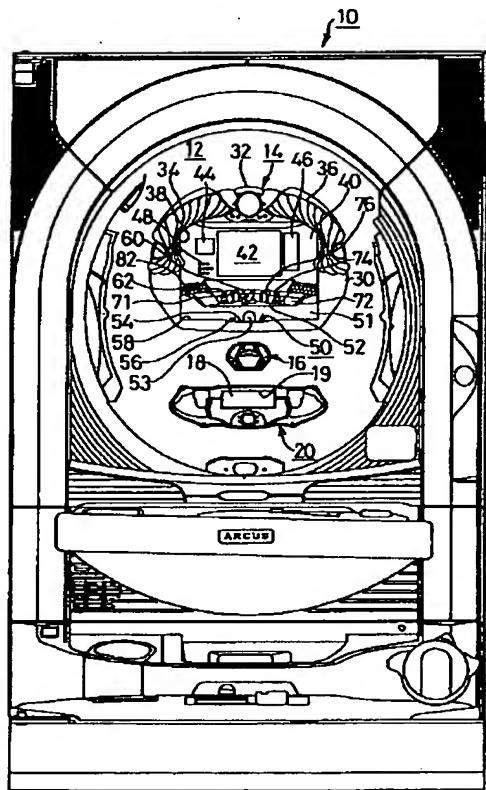
下ステージ

51…前壁 52…上ステージ 53…球出口
 54…凹部
 56…傾斜部 58…端部 60…打者人形 6
 2…守備人形
 64…回転軸 66…バット部 68…移動穴
 70…支柱
 71…フェンス 72…ヒットゾーン 74…アウ
 トゾーン
 76…球出口 78…ヒットセンサ 80…廣告工 10

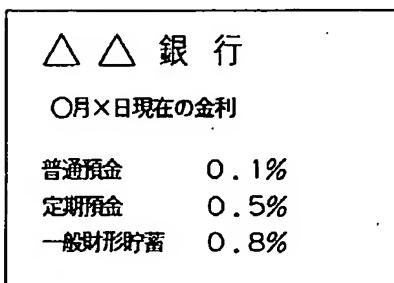
リア

82…観客用 84…入球口 86…ワープ樋
 88…球通過口
 100…主制御装置（画像制御手段、判定手段、特別遊
 技実行手段）
 102…CPU 104…ROM 106…RAM
 108…廣告ROM（画像記憶手段） 110…出力
 回路
 112…入出力回路 114…表示制御回路（廣告画
 像表示手段）

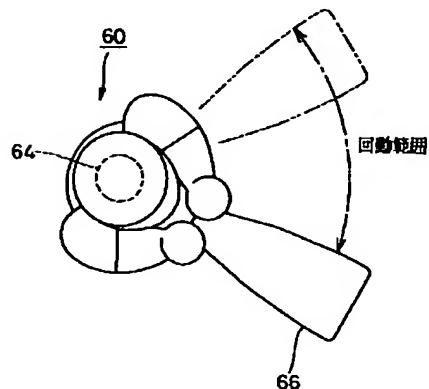
【図1】



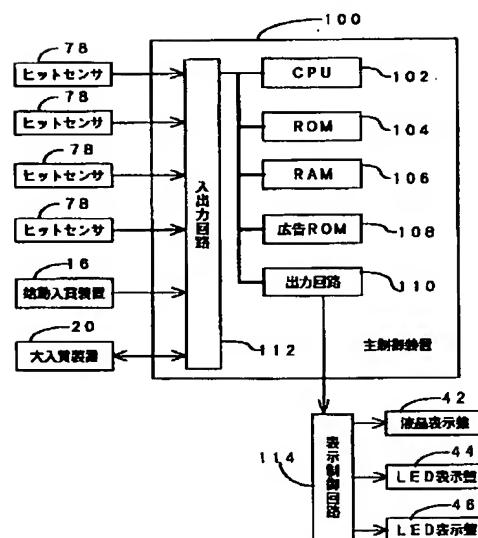
【図9】



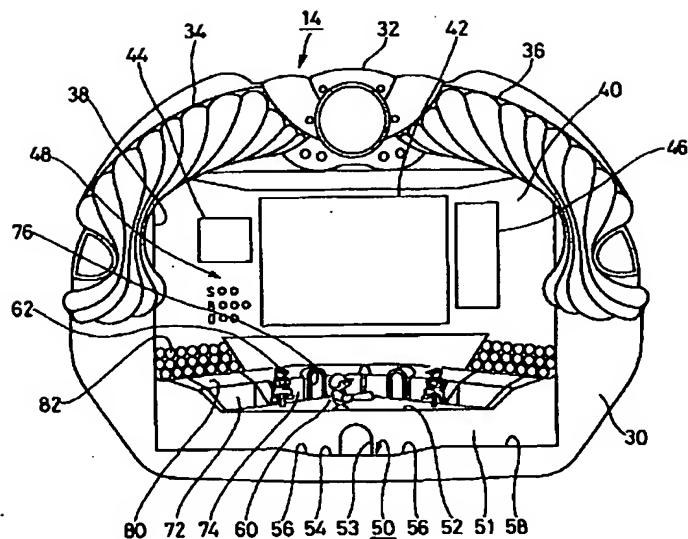
【図4】



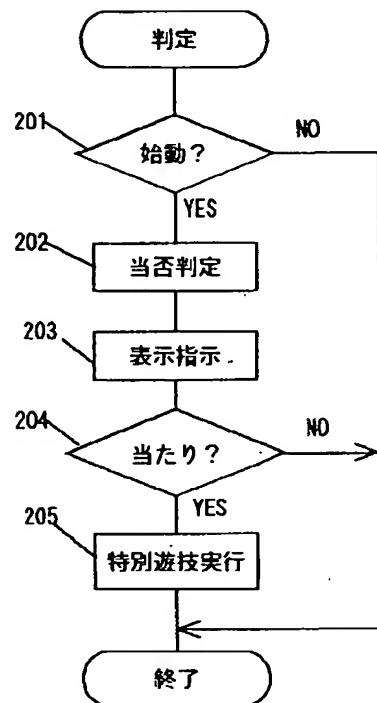
【図5】



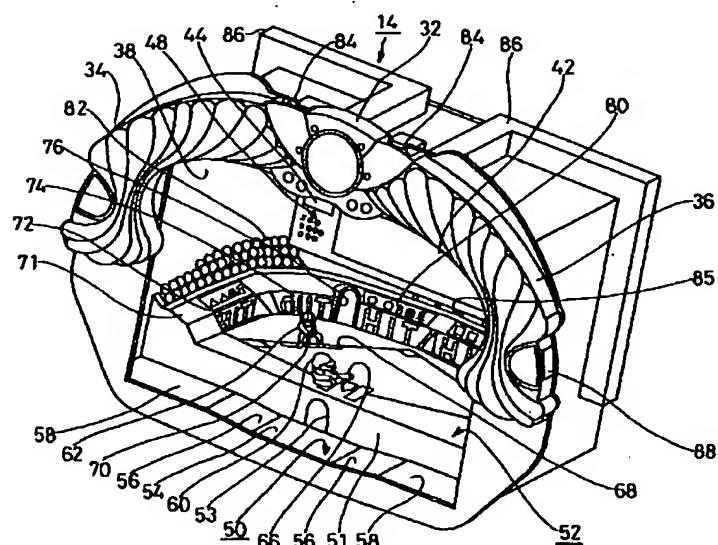
【図2】



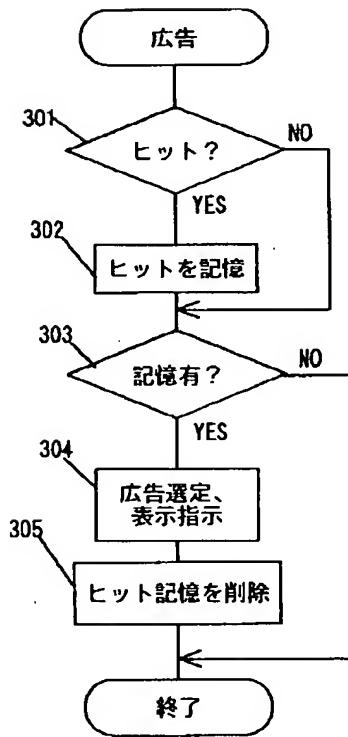
【図6】



【図3】



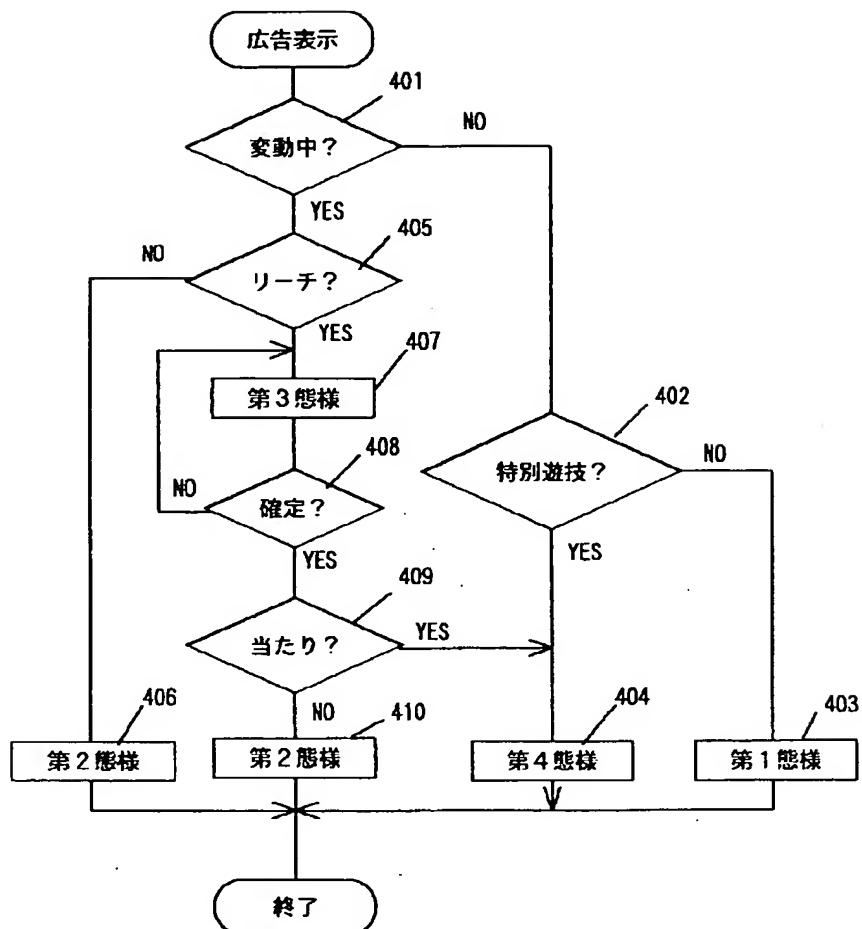
【図7】



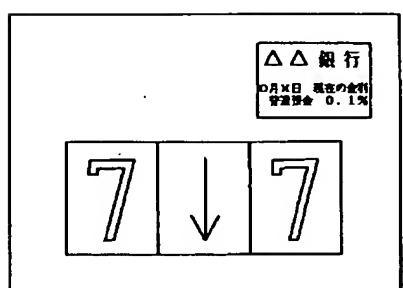
【図10】

△△銀行	<table border="1"> <tr><td>7</td><td>↓</td><td>↓</td></tr> </table>	7	↓	↓
7	↓	↓		
○月×日現在の金利				
普通預金	0.1%			
定期預金	0.5%			
一般財形貯蓄	0.8%			

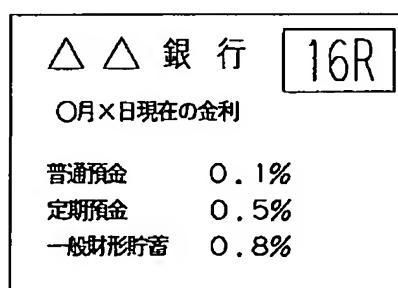
【図8】



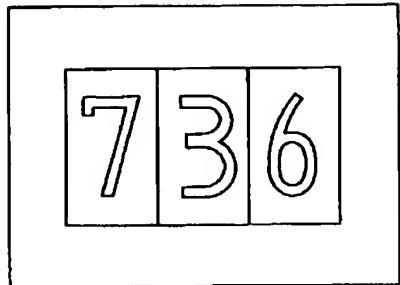
【図11】



【図12】



【図13】



【図14】

△△銀行 ○月×日現在の金利

普通預金	0.1%
定期預金	0.5%
一般財形貯蓄	0.8%

(a)

普通預金	0.1%
定期預金	0.5%
一般財形貯蓄	0.8%
住宅財形貯蓄	0.8%
年金財形貯蓄	0.8%
大口定期預金	0.8%

(b)

【図15】

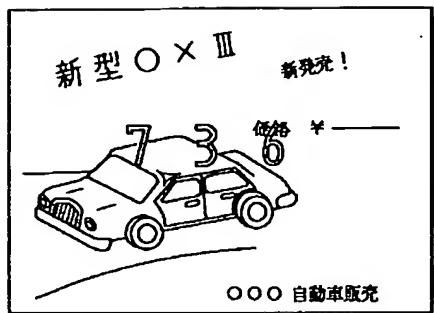
7	3	6
在の金利		
普通預		

【図16】

△△銀行 ○月×日現在の金利

7	3	6
普通預		

【図17】



【図18】

